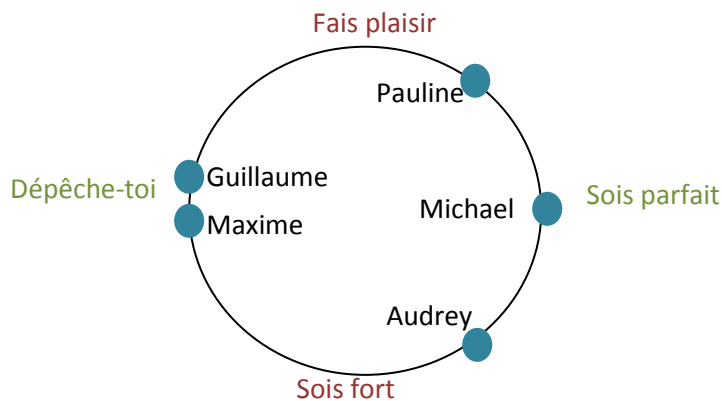


Rapport TeamBuilding

I) Nos positions de vie



Comme le montre le dessin, la position de vie « fais des efforts » n'est pas majeure dans le groupe.

Il y a toutefois des positions de vie conflictuelles :

- Dépêche-toi et sois parfait : Le « dépêche-toi » a tendance à travailler au dernier moment mais à être réaliste, tandis que le « sois parfait » préfère anticiper, envisager toutes les options et prendre son temps.
- Fais plaisir et sois fort : Le « fais plaisir » souhaite faire plaisir aux autres, se soucie du ressenti des autres alors que le « sois fort » préfère éviter de parler des sentiments

Les moyens mis en place pour que les membres de l'équipe ayant des positions de vie opposées puissent travailler ensemble :

- Constituer des binômes avec des positions de vie opposées pour travailler hors de notre zone de confort
- Faire relire les travaux par une personne ayant une position de vie opposée
- Débriefing en fin de séance, pour voir ce qui a été, et ce qui n'a pas été.

II) Belbin Test :

Nous n'avons pas tous les profils : les profils plant (PL) et ressource investigator (RI) ne sont pas présents. Ainsi, nous risquons d'avoir des lacunes pour la créativité et pour les recherches d'informations et de contacts.

Pour pallier à ces lacunes nous allons prendre quelques précautions :

- Responsable communication externe : Pauline
- Utiliser les méthodes de créativité vues en cours ou disponibles dans des ouvrages surtout au début de chaque sprint.

Cependant, nous avons beaucoup de Monitor Evaluator (ME) qui sont des personnes réfléchies, posant le pour et le contre avant chaque décision mais ont du mal à motiver les gens. Des Co-ordinator (CO) sont aussi présents, ce sont des personnes qui aiment déléguer et répartir les tâches en fonction des capacités de chacun mais qui sont peu créatifs. Enfin, il y a des Team Worker (TW) qui aiment calmer les conflits mais qui ont des difficultés à prendre des décisions.

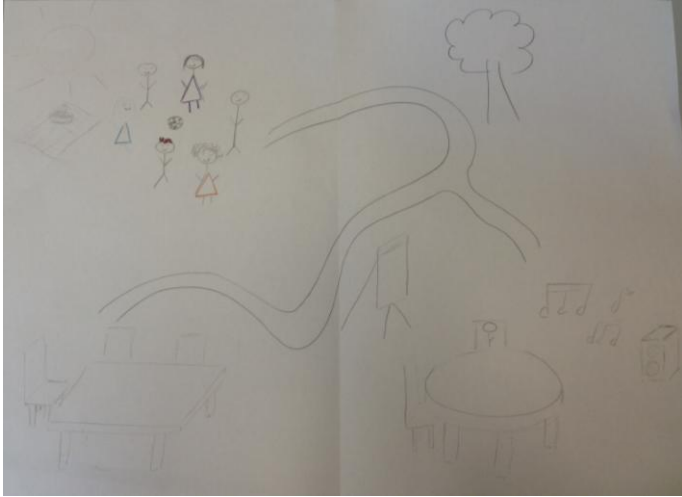
Les capacités de chacun dans notre projet :

	Maxime	Guillaume	Michael	Audrey	Pauline	Total
SH	8	14	9	4	6	41
CO	16	7	13	20	6	62
PL	5	4	7	7	0	23
RI	7	0	7	4	2	20
ME	9	9	11	19	16	64
IMP	0	4	12	4	14	34
TW	15	6	5	12	19	57
CF	10	26	6	0	2	44

- **Guillaume** = Completer Finisher (CF): nous boostera à la dernière minute pour finaliser le travail
- **Guillaume** = Shaper (SH) : quelqu'un de motivé qui sait manager les gens mais peut être impatient et offenser les gens
- **Maxime et Pauline** = Team Worker (TW) : s'adapte aux différentes personnes et instaure un esprit d'équipe.
- **Michael et Pauline** = Implementer (IMP) : sont organisés, savent ce qui est pertinent et faisable mais ont besoin de preuves pour dévier de leur opinion initiale.
- **Audrey et Pauline** = Monitor Evaluator (ME) : ont un regard critique sur les propositions
- **Maxime, Michael et Audrey** = Co-ordinator (CO): aiment décider calmement, mais ont tendance à ne pas s'entendre avec les SH.

III) Analyse des dessins

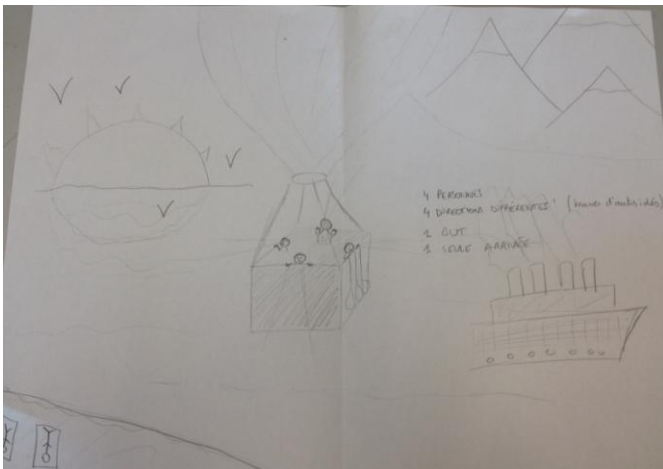
Nos dessins individuels :



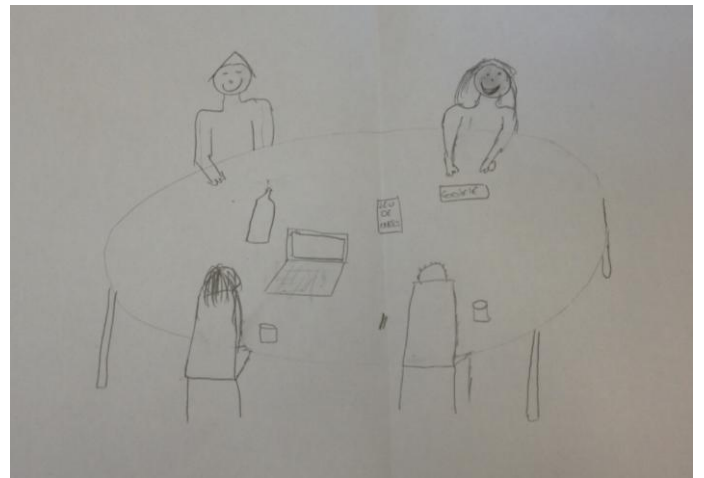
Pauline



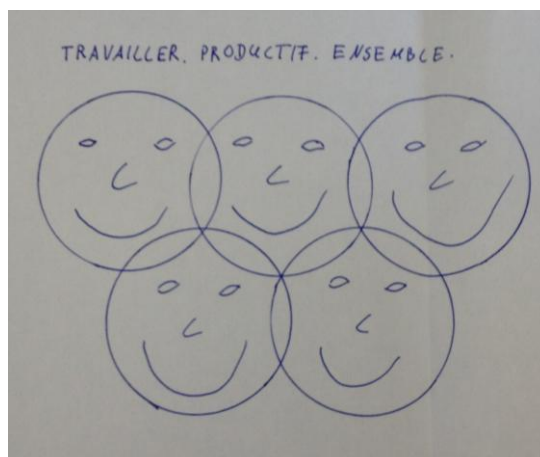
Audrey



Guillaume



Maxime



Michaël

Notre dessin collectif :



On retrouve dans les dessins individuels et le dessin en groupe :

- Le soleil, la musique, les sourires qui représentent la chaleur et la bonne humeur
- La nature et/ou un espace de travail : la liberté de travailler dans différents lieux, de différentes manières, alternance de moments de divertissements et de concentration
- La nourriture et les jeux pour les moments détente du groupe.
- Le lien entre les personnes du groupe, la communication.

Ce qu'il manque dans le dessin global : les différences de culture qui permettent l'enrichissement des connaissances grâce aux autres.

Pour résumer, l'aspect convivial dans le groupe semble primordial pour chaque membre. Nous souhaitons trouver l'équilibre entre travail et détente, éviter que la convivialité prime sur l'efficacité.

Pour rester efficaces, nous allons définir précisément les différents objectifs de chaque séance en avance. Les jeux tels que des « wake up games » permettront de mettre la convivialité au service de l'efficacité. En effet, lorsque la motivation s'affaiblira, ils réinstaureront un nouveau dynamisme.

Pour garder une ambiance conviviale, nous essaierons de mieux se connaître pour pouvoir s'adapter aux autres, savoir formuler des critiques. Afin d'instaurer cette bonne ambiance, on peut faire des sorties non liées au travail, des strokes positifs, mettre de la musique, faire des petits déjeuners...

Pour améliorer notre comportement lorsque nous travaillons en équipe, nous avons pensé à faire des jeux de rôles où nous caricaturons les autres membres du groupe. Ces jeux seront des moyens

pour prendre conscience de l’emprise de nos postions de vie sur notre comportement et du regard des autres membres sur nous.

IV) Langues

Nos scores :

Audrey : 850 Michael : 920

Guillaume : 400 Pauline : 650

Maxime : 640

Comment travailler notre anglais ?

- Lire les sites sur les interfaces en anglais, faire nos recherches en anglais (didactaciels wiki)
- Parler chaque semaine 1h en anglais
- Mettre un maximum d’outils en anglais

V) Notre manière de fonctionner

Nous allons travailler en scrum avec des sprints de 2 semaines.

Nous avons définis un roulement pour les deux rôles principaux :

Scrum Master : Audrey - Maxime- Michael - Guillaume- Pauline

Product Owner : Michael - Guillaume - Pauline - Audrey - Maxime

Pour une bonne ambiance, et plus de convivialité, tous les vendredi matin quelqu’un ramène à manger:

Guillaume – Audrey – Pauline – Maxime - Michael